SUPPLEMENT #2



IMPERIUM: MANUEL BENE GESSERIT

MANUEL
BENE GESSERIT

Supplément pour le jeu de rôle IMPERIUM

Ecrit par Olivier Legrand, Nemios et Jean-Pierre Peralez

Troisième édition révisée – 2005

« Il y a quatre choses pour supporter un monde. La connaissance du sage, la justice du grand, les prières du pieux et le courage du brave. Mais tout cela n'est rien sans... sans celui qui gouverne et connaît l'art de gouverner... »

Extrait des Dits de la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam

I : Doctrina Basica

Secrets et Mensonges

Vu de l'extérieur, l'Ordre du Bene Gesserit offre l'apparence d'une immense institution religieuse, présente dans tout l'Imperium – une sorte d'église interstellaire, aux rangs entièrement composés de femmes.

Mais il ne s'agit là que d'une façade.

En réalité, les agissements du Bene Gesserit s'apparentent à ceux d'un véritable empire financier et politique – un empire à l'intérieur de l'empire, fondé sur la duplicité, l'endoctrinement et le culte du secret.

Dès les premières années de leur initiation, on apprend aux jeunes novices que la religion n'est qu'un outil de manipulation politique et que le pouvoir constitue le seul principe suprême – le pouvoir sur autrui ne pouvant s'acquérir qu'à travers un total contrôle de soi.

Quant à la grande Déesse cornue, que les Révérendes Mères feignent d'adorer, elle n'est qu'une représentation symbolique de ce pouvoir.

La façade mystique du Bene Gesserit ne sert pas seulement à impressionner la populace des *pyons* ; il s'agit avant tout d'un paravent derrière lequel l'Ordre peut avancer masqué et préserver le secret de ses véritables objectifs.

Au-delà de la conservation et de l'expansion de son propre pouvoir, le Bene Gesserit poursuit un certain nombre de programmes et de plans d'action, souvent étalés sur plusieurs siècles et dont seules quelques Révérendes Mères connaissent la finalité exacte.

Préceptes et Stratégies

L'Ordre du Bene Gesserit affirme n'exister que pour servir. Cet axiome, souvent raillé et contesté, n'en reste pas moins une des rares vérités proférées par l'Ordre... à partir du moment où on l'interprète correctement.

Pour cela, il est sans doute nécessaire de le compléter par le célèbre principe du *Prince* de Machiavel : *La fin justifie les moyens*.

Les manoeuvres politiques du Bene Gesserit s'inscrivent toutes sans exception dans le cadre d'une philosophie visant à favoriser ce que les textes de l'Ordre appellent *le développement harmonieux de l'espèce humaine*.

En d'autres termes, le Bene Gesserit a pour vocation de contrôler la destinée de l'humanité.

Une telle tâche nécessite des outils appropriés. Le premier de ces outils est le Temps. Les instances dirigeantes du Bene Gesserit fondent leur politique sur la patience. Grâce à l'Epice, à la Prescience et à la Mémoire Seconde de ses Révérendes Mères, l'Ordre peut se permettre d'étaler ses plans sur plusieurs générations, voire sur plusieurs siècles. Au fil du temps, le Bene Gesserit a mis en place un immense réseau d'influence et de contrôle, englobant toutes sortes d'organismes religieux et de dispositifs éducatifs, à commencer par la très efficace Missionaria Protectiva. Cette capacité de construire et d'exécuter des plans à très long terme se combine à un opportunisme politique total – opportunisme qui constitue la clé de toutes les interactions de l'Ordre avec les autres instances dirigeantes de l'Imperium.

Ainsi, le Bene Gesserit est, avec la Guilde, un des principaux garants de la stabilité du système impérial, mais pourrait également soutenir un éventuel renversement de l'ordre établi, si celui-ci servait ses intérêts.

Le Bene Gesserit a toujours soutenu le plus fort, certain d'être toujours en mesure de prévoir, d'influencer et même de contrôler tout changement politique.

En maîtrisant à la fois la stabilité et le changement, l'Ordre a pu exercer son emprise sur l'humanité durant des millénaires.

L'Ordre et les Maisons

Pour la plupart des Maisons nobles, le Bene Gesserit est une entité aussi puissante que mystérieuse, dont les conseils et le soutien font partie, avec le Mélange, des choses les plus recherchées de l'Imperium.

Pour la plupart des siridar, avoir une épouse conditionnée par l'Ordre ou, mieux encore, pouvoir compter sur les conseils d'une Diseuse de Vérité, constitue des atouts politiques précieux.

Il existe évidemment quelques exceptions à cette règle, comme la célèbre Maison Ordos, tentent de rejeter toute connivence ou interaction avec le Bene Gesserit et paient généralement cette attitude par un isolement politique croissant.

Au sein du Landsraad, chacun sait que le fait de ne pas s'intéresser aux affaires du Bene Gesserit ne l'empêche aucunement de se mêler des vôtres.

Personne, dans l'Imperium, ne peut échapper très longtemps à l'oeil du Bene Gesserit. Quelles que soient ses relations avec l'Ordre, aucune Maison noble ne peut ignorer la réalité du pouvoir Bene Gesserit.

Lorsqu'une Maison commet l'imprudence de s'opposer aux desseins de l'Ordre, celui-ci lui fait toujours parvenir le même message, sous une forme ou sous une autre : *Vous paierez*.

Et, en la matière, le Bene Gesserit tient toujours ses promesses. S'il méprise la vengeance, qu'il considère comme l'apanage des enfants et des attardés mentaux, le Bene Gesserit croit, en revanche, aux vertus pédagogiques de la rétribution.

Le châtiment promis, attendu avec appréhension par son destinataire, se révèle souvent aussi cruel que subtil. Soigneusement ourdi, toujours personnalisé, il contient obligatoirement une forme d'enseignement, laissé à la libre méditation de la victime (ou de ceux qui lui survivront). Pour le Bene Gesserit, même l'assassinat doit être une leçon.

Les Structures de l'Ordre

Le pouvoir et l'influence du Bene Gesserit s'étendent à travers tout l'univers connu. Sur de nombreux mondes dits « primitifs », l'ordre exerce un contrôle plus ou moins direct sur les populations locales par le biais de la Missionaria Protectiva.

Sur les mondes plus civilisés, la présence du Bene Gesserit s'articule autour de trois types de structures : les *écoles*, les *Maisons des Sœurs* et les *Chapitres*.

Les Ecoles

Les écoles sont des lieux d'éducation et de formation destinées à accueillir les enfants de sexe féminin issues de l'aristocratie. C'est là que se dispense la fameuse « éducation Bene Gesserit » que reçoivent presque toutes les jeunes filles nobles de l'Imperium.

On estime communément à plus de 800 le nombre de planètes accueillant sur leur sol une de ces écoles.

La taille de ces établissements varie considérablement d'un monde à l'autre, ainsi que leur degré de rattachement apparent à l'ordre : sur un grand nombre de planètes, la grande majorité de la population ignore jusqu'à l'existence du Bene Gesserit et n'a aucune raison de supposer que l'école où sont formées les jeunes filles de l'élite planétaire n'est en fait que

l'antenne locale d'une organisation présente dans tout l'univers connu…

Les Maisons des Sœurs

Les Maisons des Sœurs n'existent que sur les mondes où l'existence du Bene Gesserit est officiellement reconnue et constituent en quelque sorte les légations planétaires de l'ordre. C'est là que résident les adeptes locales et que séjournent les Sœurs de passage.

Là encore, l'importance du lieu varie considérablement d'un monde à l'autre : certaines Maisons n'abritent que trois ou quatre Sœurs, tandis que d'autres en accueillent plusieurs centaines. Dans la plupart des cas, la Maison des Sœurs se trouve sur le même terrain (voire dans les mêmes bâtiments) que l'école Bene Gesserit locale. Chaque Maison des Sœurs est placée sous l'autorité directe d'une Révérende Mère Rectrice.

Les Chapitres

Les Chapitres sont les principaux lieux de pouvoir de l'ordre. C'est là que sont formées et conditionnées les futures Sœurs du Bene Gesserit. Il existe douze Chapitres de l'ordre, implantés sur quelques unes des planètes les plus importantes de l'Imperium.

Chacun de ces Chapitres est dirigé par une Révérende Mère Rectrice Supérieure et possède sa propre spécialité : le Chapitre de Grumman, par exemple, excelle dans l'enseignement de l'Art Etrange et des sciences du combat, tandis que le Chapitre de Paquita s'intéresse en priorité à l'histoire et à la linguistique.

Chaque Chapitre comprend également une école (voir ci-dessus) pour l'éducation des jeunes filles d'origine noble.

Le principal Chapitre de l'ordre se trouve sur **Wallach IX**. C'est aussi le plus ancien de tous, son existence remontant à plus de 4000 ans avant le Jihad Butlerien. Plus de dix mille adeptes y résident en permanence. Doté d'un astroport, ce gigantesque site fortifié abrite, entre autres, les Archives Secrètes de l'ordre. C'est également le principal centre de formation de la Missionaria Protectiva.

Le Chapitre de **Kaitain** (la capitale de l'Imperium) est spécialisé dans la formation de futures épouses ou concubines destinées aux plus grandes Maisons Nobles. L'école qui y est rattachée passe également pour être la plus prestigieuse de tout l'Imperium.

Le Bene Gesserit possède également des Chapitres sur **Grumman** (Art Etrange et sciences du combat), **Yorba** (finance et administration) **Chusuk** (musique et beaux-arts), **Ciehman Banqs** (sciences biologiques et sociales), **Paquita** (histoire et linguistique), **Gamont** (formation de concubines et « lieu de divertissement » - en clair, un immense bordel de luxe entièrement contrôlé par l'ordre), **Bela Tegeuse** (sciences de l'écologie et du comportement), **Giedi Prime** (espionnage et sécurité ; un des lieux les plus protégés de l'Imperium, sur le fief même des Harkonnen…). Il existe enfin deux Chapitres presque totalement isolés du reste de l'ordre, implantés sur deux planètes soumises à une législation particulière : **Ix** (où les scientifiques du Bene Gesserit mènent leurs recherches génétiques les plus secrètes) et **Tleilax** (mystère total – selon la théorie la plus répandue, ce Chapitre serait le détenteur d'une technologie ultra-avancée, en violation totale des commandements du Jihad Butlerien).

La Missionaria Protectiva

La Missionaria Protectiva peut être définie comme une branche spéciale de l'ordre, chargée d'établir, de préserver et (si possible) d'étendre le pouvoir politique du Bene Gesserit sur les « mondes obscurs », sous le déguisement de religions indigènes et de croyances locales soigneusement définies et contrôlées.

Les adeptes appartenant à cette branche, appelées Sœurs Missionnaires, excellent dans l'art d'endoctriner et de manipuler les foules en exploitant les croyances et les superstitions locales.

Très souvent, ces croyances et ces superstitions se basent sur des « mythes fondateurs », implantés voici des milliers d'années par la Missionaria Protectiva elle-même, lors des premières vagues de colonisation planétaire, dans le but de faciliter la future exploitation politique de ces peuples par le Bene Gesserit.

Ainsi, toutes les cultures primitives préalablement traitées par la Missionaria Protectiva reconnaissent le pouvoir spirituel sacré du principe féminin et possèdent une « niche sociale » dans laquelle les envoyées du Bene Gesserit peuvent aisément s'intégrer, en tant que « bonnes dames », « servantes de la Déesse » ou autres « femmes sages ».

Ces différents mythes, leur sémantique secrète et leur mode d'emploi en tant qu'outils de manipulation politique composent la Panoplia Propheticus, ouvrage que toute Sœur Missionnaire se doit de connaître sur le bout des doigts.

Les Diseuses de Vérité

Les bénéfices de ce rôle sont aussi simples que spectaculaires, une Diseuse de Vérité n'ayant plus besoin de sacrifier du Karama pour entrer en Transe de Vérité.

L'accession à la fonction de Diseuse de Vérité peut être sollicitée par chaque Révérende Mère et dépend du verdict des instances supérieures de l'ordre, qui a tout pouvoir dans ce domaine.

En pratique, seules les candidates ayant le rang de Rectrice Générale ont une chance d'accéder à cette haute fonction.

Cette accession implique en effet que l'adepte consomme régulièrement le poison d'illumination qui, normalement, n'est utilisé qu'une seule fois, lors du rituel de l'Agonie. Dans le cas des Diseuses de Vérité, des doses infimes du poison sont mélangées au régime d'épice de la Révérende Mère.

Au sein du Bene Gesserit, les Diseuses de Vérité occupent une place à part. De par leurs fonctions, elles sont intimement liées au monde des Maisons nobles et remplissent souvent un rôle crucial dans la perpétuation des liens politiques entre l'Ordre et l'aristocratie impériale. Les Maisons nobles les plus puissantes (et les plus confiantes envers le Bene Gesserit) possèdent leur propre Diseuse de Vérité, qui leur a été attribuée par l'Ordre, moyennant finance.

Les Origines de l'Ordre

Sur le plan historique, le Bene Gesserit est souvent présenté (y compris par ses propres membres) comme le descendant naturel d'anciens cultes remontant à l'aube de l'humanité, axés sur l'adoration de la Grande Déesse Mère et sur le rôle sacré du principe féminin.

Il s'agit là d'un mythe fondateur, soigneusement entretenu par les archéo-propagandistes de l'Ordre. Les véritables origines du Bene Gesserit se perdent dans les brumes imprécises de ces âges sombres qui précédèrent la fondation de l'empire et demeurent un mystère même pour les historiens les plus érudits.

Pour nombre d'entre eux, les origines du Bene Gesserit seraient certes extrêmement anciennes mais remonteraient en réalité aux temps des premières expéditions interplanétaires.

Selon cette théorie, l'organisation destinée à devenir le Bene Gesserit n'aurait rien eu de religieux ni de mystique, et se serait davantage apparentée à une sorte d'agence spatiale chargée de gérer l'expansion de l'humanité à travers la colonisation de nouveaux mondes.

Composée de scientifiques aux spécialités diverses (anthropolinguistes, écologistes culturels, socio-planificateurs environnementaux etc), cette organisation aurait eu pour objectif de préserver un héritage culture humain universel, en dépit de la dispersion de l'espèce sur des centaines (et même des milliers) de planètes.

Peu à peu, l'agence aurait gagné en efficacité, en puissance et en indépendance, jusqu'à devenir une entité entièrement autonome, oeuvrant à l'échelle de l'univers entier. Le Jihad Butlérien aurait ensuite accéléré et achevé ce processus d'évolution vers un ordre pseudo-religieux, voué à l'exercice du contrôle politique et de la planification génétique.

La vérité sur les origines du Bene Gesserit se trouve peut-être dans les Archives Secrètes du Chapitre de Wallach IX. Une seule chose est sûre : la vérité n'a aucune importance. Seul le mythe compte...

Les Instances Dirigeantes

En tant qu'institution indépendante du pouvoir impérial, le Bene Gesserit possède son propre code juridique, défini en détails dans les Canons de l'ordre.

Ce code divise l'organisation en trois grandes autorités, inspirées des trois pouvoirs traditionnels des anciens systèmes républicains : l'autorité législative, l'autorité exécutive et l'autorité judiciaire.

Les liens entre ces trois branches sont aussi étroits que complexes : leurs perpétuelles interactions forment un véritable labyrinthe juridique, pratiquement impossible à démêler pour un observateur extérieur. En termes de jeu, la compréhension de ses rouages relève des compétences *Lois* et *Politique*.

Pouvoir Législatif

L'autorité législative de l'ordre est représentée par deux Chambres : la **Chambre des Sœurs** et la **Chambre des Mères**.

Chacune de ces deux assemblées regroupe 33 membres : les membres de la Chambre des Sœurs sont élues parmi l'ensemble des Sœurs de l'ordre, tandis que les membres de la Chambre des Mères sont choisies, comme leur nom l'indique, parmi les Révérendes Mères.
Les 33 sièges sont toujours répartis de la même façon : 12 d'entre eux vont à des adeptes venues des Chapitres, 12 encore aux adeptes s'occupant des différentes écoles de l'ordre et enfin 9 à des adeptes issues du reste de l'ordre.

La branche législative gère le budget de l'ordre, ainsi que sa fiscalité interne, fondée sur un impôt spécial, la dîme. Les décisions des deux Chambres doivent être ratifiées par l'autorité exécutive.

Pouvoir Exécutif

L'autorité exécutive est représentée par un **Concile Général** composé de treize Révérendes Mères.

Dix d'entre elles sont élues par et parmi les Révérendes Mères ayant rang de Rectrice, Rectrice Générale ou Rectrice Supérieure.

Les trois autres sont les ***Matres Executrix***, qui forment en quelque sorte le premier pouvoir exécutif au sein de l'ordre.

Ces trois Matres ne sont pas élues mais reçoivent leur titre sur des bases héréditaires et exercent leurs fonctions jusqu'à la fin de leur existence.

Si l'on en croit les archives généalogiques de l'ordre, les trois Matres Executrix sont les très lointaines descendantes des premières Mères Fondatrices du Bene Gesserit – ce qui expliquerait l'origine à la fois arbitraire et archaïque de leur pouvoir, vestige d'un passé presque mythique où l'ordre se rapprochait plus d'une sorte de société secrète primitive que d'une institution à la hiérarchie soigneusement ordonnancée.

Au sein du Concile, les *Matres Executrix* disposent chacune d'un droit de veto absolu.

Pouvoir Judiciaire

L'autorité judiciaire est représentée par le **Concile Judiciaire** regroupant cinq *Matres Aequus*. Celles-ci sont nommées à vie par les *Matres Executrix*, qui les sélectionnent parmi les Révérendes Mères ayant rang de Rectrice Supérieure (le rang le plus élevé dans la hiérarchie des Révérendes Mères).
Le Concile Judiciaire, basé sur Wallach IX, organise une Grande Cour de justice destinée à régler les différents conflits juridiques susceptibles de survenir à l'intérieur de l'ordre.

Cette Grande Cour siège trois fois par année standard, chaque session durant trois semaines. Elle ne s'occupe que des cas de première importance.

Les affaires de moindre envergure sont traitées par de petits tribunaux locaux, rattachés aux onze autres Chapitres de l'ordre. Notons que les décisions du Concile Judiciaire doivent être ratifiées par les Matres Executrix, qui peuvent également faire office de cour d'appel.

En dépit de ce que pourraient laisser supposer sa structure très complexe et sa hiérarchie aux multiples étages, le Bene Gesserit reste entièrement soumis aux volontés de trois personnes : les fameuses **Matres Executrix**, qui,

comme le montre l'exposé ci-dessus, concentrent entre leurs mains l'essentiel du pouvoir.

Rappelons que ces trois Matres ne sont ni élues, ni nommées : elles ne doivent leur position privilégiée qu'à leur ascendance maternelle et exercent leur charge jusqu'à la fin de leur vie. La légitimité de leur toute-puissance au sein de l'ordre est à la fois spirituelle et génétique – deux concepts qui, en philosophie Bene Gesserit, n'en forment qu'un.

La Familia

Les trois Matres Executrix dirigent l'ordre depuis la Maison des Mères de Wallach IX, avec l'aide de la Familia.

Il s'agit d'une vingtaine de conseillères privées, placées sous l'autorité directe et exclusive des Matres Executrix. Toutes ont été soigneusement sélectionnées au sein des Révérendes Mères de l'ordre.

Les attributions exactes des membres de la Familia peuvent varier suivant les périodes, mais elle s'articule toujours autour des vingt et un postes suivants :

La **Faecatrix Arboris** est en charge des diverses archives généalogiques de l'ordre, qui forment la base de son programme génétique.

La **Mater Cogita Vera** a pour mission de surveiller et, si besoin est, de superviser les activités des Diseuses de Vérité de l'ordre.

La **Mater Ambakthaz** est en charge des différentes ambassades, légations et activités diplomatiques de l'ordre.

La **Mater Pecuniam Collocare** s'occupe tout particulièrement des investissements économiques de l'ordre, ainsi que de ses relations avec les hautes instances de la CHOM.

La **Mater Praefecta Aerariae** veille sur les finances internes de l'ordre, dont elle est en quelque sorte la comptable suprême.

La **Procuratrix** s'occupe des mariages arrangés et des concubinages favorisés par l'ordre.

La **Speculatrix** supervise les multiples activités d'espionnage et de contre-espionnage menées par l'ordre.

La **Docitrix Vocis** est en charge des différentes utilisations politiques de la Voix.

La **Recordato Vitae** veille au transfert de la mémoire collective des Révérendes Mères.

La **Mater Magna** s'occupe de toutes les questions directement liées à la Maison des Mères et au principal Chapitre de l'ordre, situé sur Wallach IX.

Enfin, il existe une **Mater Minima** qui remplit les mêmes attributions pour chacun des onze autres Chapitres – soit onze Matres Minimae.

Toutes ces dignitaires résident quasiment en permanence sur Wallach IX et constituent à la fois l'entourage personnel et le conseil privé des trois Matres Executrix.

Elles agissent sous le seul commandement des Matres Executrix et n'ont de comptes à rendre à aucune autre dignitaire de l'ordre – quel que soit son rang. Ce statut de « conseillère extraordinaire » peut créer ou attiser certaines tensions et rivalités au sein de l'ordre – notamment chez les Révérendes Mères les plus puissantes, souvent jalouses des prérogatives accordées aux membres de la Familia.

Lexique de la Hiérarchie Bene Gesserit

Rangs et Uniformes

Initia : Chemise et jambières couleur sable ; surcot brun.

Sœur Régulière ou Acolyte : Aba noir sans manches ni capuchon.

Mater Acrior : Aba noir avec manches et sans capuchon.

Révérende Mère : Aba noir avec manches et capuchon.

ACOLYTE : Titre donné aux futures Révérendes Mères avant leur initiation en tant que Matres Acriores.

COGITA VERA : Titre donné aux Diseuses de Vérité, une classe particulière de Révérendes Mères. Pluriel : Cogitae Verae.

EMISSARIA : Espionne au service de l'ordre (littéralement : « ambassadrice »). Pluriel : emissariae.

FAMILIA : Ensemble des conseillères particulières des Matres Executrix ; gouvernement officieux de l'ordre.

FILIA ALVI : Titre donné aux virgae après la prononciation de leurs vœux. Pluriel : Filiae alvi.

INITIA : Titre donné aux plus jeunes disciples de l'ordre avant leur séparation en virgae et profictuae. Pluriel : Initiae.

MATER (« mère ») : Titre accordé aux Révérendes Mères, souvent suivi d'une attribution ou d'une qualification spécifique : Mater Minima, Mater Felicissima, Mater Ambakhtaz etc. Pluriel : Matres.

MATER ACRIOR : Titre intermédiaire situé entre le rang d'Acolyte et celui de Révérende Mère. Pluriel : Matres Acriores.

MATER FELICISSIMA : Révérende Mère. Littéralement : « mère très bienheureuse ». Pluriel : Matres Felicissimae. Ce titre est interchangeable avec le suivant.

MATER SAPIENTISSIMA : Révérende Mère. Littéralement : « mère très sage ». Pluriel : Matres Sapientissimae. Ce titre est interchangeable avec le précédent.

MATRES EXECUTRIX : Désigne les trois Révérendes Mères qui dirigent la branche exécutive de l'ordre et, à travers elle, l'ordre dans son ensemble.

MISSIONARIA PROTECTIVA : Branche spéciale de l'ordre, chargée d'implanter croyances, prophéties et superstitions sur les mondes dits « primitifs » afin de faciliter la manipulation ultérieure des populations locales par la religion. Ces différentes « légendes » sont regroupées sous l'appellation de Panoplia Propheticus.

PELLEX : Littéralement « concubine ». Désigne les futures adeptes ayant prêté le premier serment mais n'ayant pas encore prononcé leurs vœux définitifs ; peut aussi désigner les adeptes spécifiquement formées pour être épouses ou concubines. Pluriel : pellices.

PRAECETRIX : Préceptrice. Adepte chargée de l'enseignement au sein d'un Chapitre ou d'une école contrôlée par l'ordre. Pluriel : Praecetrix.

PROCTOR : Titre synonyme de celui de Rectrice.

PROFICTUA : Désigne une initia destinée à devenir une Sœur, par opposition aux virgae. Pluriel : profictuae.

RECTRICE : Rang attribué à une Révérende Mère chargée de fonctions importantes au sein de l'ordre ; il existe trois grades de Rectrice : Rectrice simple, Rectrice Générale et Rectrice Supérieure.

VIRGA : Désigne une initia destinée à devenir Révérende Mère, par opposition aux profictuae. Pluriel : virgae.

II : Adeptae Curriculum

Sélection

On ne choisit pas de rejoindre le Bene Gesserit. C'est le Bene Gesserit qui vous choisit. Ainsi pourrait-on résumer la politique de l'ordre en matière de recrutement.

Les candidates au Conditionnement Bene Gesserit sont sélectionnées dès leur plus jeune âge. Elles proviennent principalement de deux sources différentes : d'une part, les enfants de sexe féminin, de noble lignage et présentant certaines caractéristiques génétiques les prédisposant au futur conditionnement ; d'autre part, les enfants de sexe féminin nés d'une mère Bene Gesserit et offerts à l'ordre dès leur naissance (voire dès leur conception).

Dans le cas des enfants d'origine noble, les archives généalogiques de l'ordre permettent aux Révérendes Mères de tracer avec précision leur lignage génétique et de sélectionner celles qui présentent ce qu'elles appellent des « traits actifs » ou un « héritage porteur ».

La nature exacte de ces critères constitue un des grands mystères de l'ordre et n'a pas besoin d'être spécifiée dans ces pages : le fait d'avoir une ou plusieurs Révérendes Mères parmi ses ancêtres proches constitue généralement un indicateur positif.

Même si ces critères de naissance sont remplis, ils ne suffisent pas à garantir l'accession au sein de l'ordre. Une fois les candidates potentielles repérées, le Bene Gesserit garde un œil attentif sur leur développement, tout au long de leur enfance.

Cette observation est facilitée par le fait que la grande majorité des filles d'origine noble sont élevées dans les écoles contrôlées par le Bene Gesserit, écoles qui constituent en fait de véritables viviers de futures adeptes.

Les enfants vouées à l'ordre dès leur naissance sont, quant à elles, élevées dans les crèches des différents Chapitres, dans l'ignorance totale de leur lignée paternelle.

En tant que descendantes directes d'adeptes du Bene Gesserit, toutes présentent le profil génétique requis. Dès leur plus jeune âge, elles sont soumises à un conditionnement des plus rigoureux, qui leur permettra de répondre aux critères de sélection décrits ci-dessous.

Conditionnement

A l'âge des premières règles, la candidate subit plusieurs épreuves destinées à « tester son humanité » - dont la fameuse ordalie du *gom jabbar*.

Si ces tests sont passés avec succès, la jeune fille devient une ***initia***, c'est à dire une novice. Elle est ensuite emmenée dans un des douze Chapitres de l'ordre afin d'y recevoir la formation d'une future adepte, avec d'autres *initiae* de son âge. Les initiae se reconnaissent aisément à leur jeune âge, ainsi qu'à leur uniforme caractéristique, composé d'une courte chasuble brune, d'une chemise et de jambières couleur sable.

Certains enfants d'origine noble peuvent ici bénéficier d'un privilège non-négligeable : dans certains cas particuliers, les instances de l'ordre acceptent qu'une *initia* soit formée en dehors d'un Chapitre, par une ou plusieurs *praecetrix* particulières, sans que l'enfant soit séparé du reste de sa famille.

De telles mesures de faveur restent néanmoins extrêmement rares et ne sont généralement accordées qu'à de puissantes Maisons nobles régnant sur des mondes très éloignés des Chapitres de l'ordre (et présentant en outre un intérêt politique ou commercial majeur).

Cela peut aussi être le moyen, pour certaines Révérendes Mères, de veiller à ce que certaines de leurs protégées soient élevées sous leur seule tutelle, à l'écart du reste de l'ordre, ce qui peut les rendre plus aptes à remplir certaines missions.

Premiers Vœux

Au bout de cinq années d'instruction rigoureuse, d'entraînement intensif et de mises à l'épreuves constantes, les initiae sont séparées en deux groupes : les ***profictuae*** (futures Sœurs) et les ***virgae*** (qui possèdent le potentiel nécessaire pour devenir Révérendes Mères).

Ces dernières sont évidemment beaucoup moins nombreuses que les simples profictuae. La composition de ces deux groupes est basée sur des critères intellectuels et psychologiques – critères qui sont régulièrement évalués durant les cinq ans de formation – mais aussi sur une prédisposition génétique, généralement détectée (mais tenue secrète) avant même l'entrée au Chapitre.

Virgae et *profictuae* doivent ensuite prêter leur Premier Serment au cours d'une cérémonie solennelle, qui symbolise le passage de la première forme (celle de l'enfance) à la seconde forme (celle de la maturité).

Pour mieux concrétiser cette transformation, les futures adeptes reçoivent de nouveaux vêtements (une longue robe noire sans manche appelée *aba*) et de nouveaux quartiers au sein du Chapitre. Commence alors un nouveau cycle de formation, qui durera trois ans.

Durant ces trois années, les futures Sœurs reçoivent toutes un entraînement de *pellex* (voir lexique) leur permettant de maîtriser leur fécondité.

Les *profictuae* reçoivent également une formation spécialisée qui déterminera leur future vocation au sein de l'ordre : *praecetrix* (préceptrice), *emissaria* (espionne), archiviste, historienne, scribe, juriste, comptable etc.

Celles qui sont destinées à devenir les épouses ou les concubines de nobles particulièrement importantes reçoivent une éducation particulière visant à leur prodiguer tout le raffinement et le savoir-faire nécessaires à leur future fonction.

Intronisation

A la fin du cycle de trois ans, *virgae* et *profictuae* se réunissent dans la Grand Salle du Chapitre afin d'y prononcer leurs vœux définitifs en tant que membres du Bene Gesserit, au cours d'une cérémonie dirigée par les Matres Felicissimae.

L'âge moyen des nouvelles adeptes est de 21 ans. Une fois leurs vœux prononcés, les profictuae deviennent des **Sœurs** à part entière et sont aussitôt dirigées vers des postes en rapport avec leurs compétences.

Les virgae, quant à elles, prennent le nom de ***filiae alvi*** et poursuivent leur initiation afin de se préparer au rôle de Révérende Mère.

Sœurs de Rang Caché

En marge de sa hiérarchie régulière, le Bene Gesserit possède également une hiérarchie secrète, sans véritable appellation officielle mais dont les membres sont communément désignées comme *« sœurs de rang caché »*.

La plupart d'entre elles sont des *concubines* formées par l'ordre mais n'ayant pas prononcé leurs vœux : pour le monde extérieur, ces femmes ont quitté l'ordre à l'issue de leur initiation de *profictua* (ou, plus rarement, de *virga*), à un âge généralement situé entre 19 et 23 ans.

En réalité, ces anciennes novices ne quittent pas véritablement le Bene Gesserit – elles continuent à le servir en tant qu'informatrices, espionnes et agents de liaison. Leur loyauté à l'ordre est garantie par leur conditionnement. Une fois que le Bene Gesserit vous a choisie, vous lui appartenez pour le restant de votre vie, et ce quelles que soient les décisions que votre libre arbitre semble vous dicter. Le conditionnement d'une adepte ne disparaît jamais – même chez les plus réfractaires, une simple séance d'exposition à la Voix suffit à réveiller les vieux réflexes d'obéissance et de fidélité à l'ordre.

L'ancienne novice peut rester des années sans recevoir d'instructions du Bene Gesserit, mais lorsque l'ordre aura besoin d'elle, il ne manquera pas de se rappeler à son bon souvenir...

La notion de Rang Caché peut également s'appliquer à certaines adeptes dont la mission nécessite l'adoption d'une couverture à l'intérieur même de l'ordre : une Révérende Mère peut ainsi se faire passer pour une simple Sœur afin de mener à bien certaines tâches d'espionnage et de surveillance liées à la sécurité interne de l'ordre.

Les membres de cette « branche secrète » agissent le plus souvent sous l'autorité directe de la Familia des Matres Executrix (voir chapitre suivant) et constituent en quelque sorte le service de sécurité intérieur du Bene Gesserit.

Création des Personnages

Les règles de base d'Imperium vous proposaient une version volontairement généraliste du Conditionnement et de la Vocation Bene Gesserit. Cette section vous permet de créer des adeptes aux profils et aux rôles plus diversifiés.

Le processus de création de personnage reste le même, avec quatre grandes étapes : Héritage, Conditionnement, Vocation et Evolution Personnelle. Chacune de ces étapes est examinée en détail ci-après.

Les règles présentées ci-dessous intègrent un certain nombre de suppositions concernant les personnages que les joueurs souhaitent créer et interpréter. Elles supposent tout d'abord que ces personnages appartiennent aux initiae les plus brillantes ou les plus réceptives au conditionnement ; toutes les adeptes produites par l'ordre ne sont pas aussi douées et ne parviennent pas forcément à maîtriser les cinq Facultés spéciales décrites dans les règles d'Imperium.

Concrètement, le meneur de jeu devra considérer que toutes les adeptes possèdent au moins la Manière Bene Gesserit et le Prana Bindu, qui constituent la base de leur entraînement, mais que la possession des autres facultés (Transe Mémorielle, Art Etrange et Voix) exige certaines dispositions particulières – dispositions que ne possèdent pas forcément toutes les profictuae.

Une Sœur ne maîtrisant pas les cinq Facultés sera généralement dirigée vers un rôle subalterne et hautement spécialisé, correspondant à ses compétences, comme scribe, archiviste ou comptable. A l'inverse, les adeptes les plus douées (ce qui inclut forcément tout personnage-joueur) seront orientées vers des rôles plus importants ou plus exigeants, comme missionnaire, préceptrice ou espionne.

Les vocations détaillées dans ce chapitre sont donc loin de couvrir l'ensemble des fonctions existant au sein de l'ordre mais sont certainement les plus intéressantes dans l'optique d'un jeu de rôle : qui a réellement envie d'incarner une généticienne cloîtrée dans son laboratoire ou une sous-officiante exclusivement vouée à des tâches rituelles ?

Enfin, ce système a été délibérément conçu pour créer de jeunes Sœurs, dont l'âge sera généralement compris entre une vingtaine et une petite trentaine d'années.

Le meneur de jeu est, en outre, le seul à pouvoir décider si une adepte a été instruite en tant que profictua ou en tant que virga, sachant que seules les virgae pourront devenir des Acolytes, c'est à dire de futures Révérendes Mères.

Ce choix crucial devra dépendre en grande partie du type de chronique envisagé par le meneur de jeu, l'accession au statut de Révérende Mère pouvant influer de manière spectaculaire non seulement sur l'existence du personnage, mais sur toute la chronique.

Il est donc fortement conseillé de réserver les personnages-joueurs Acolytes aux chroniques entièrement axées sur le Bene Gesserit.

Pour plus de détails à ce sujet, voir Chapitre III.

I : Héritage

Le personnage commence avec une valeur de base de 2 dans chaque caractéristique, plus deux bonus de +1 représentant ses prédispositions.

Pour pouvoir accéder au Conditionnement Bene Gesserit, la future adepte devra nécessairement attribuer un de ces ajustements à la Discipline et le deuxième à la Finesse, au Savoir ou à l'Aura.

II : Conditionnement

La future adepte doit choisir entre une Formation Classique (globalement analogue à celle décrite dans les règles de base d'Imperium) et une Formation Spécialisée. Il est impossible de cumuler les deux ou de suivre plusieurs Formations Spécialisées à la fois.

La **Formation Classique** peut être reçue dans n'importe lequel des onze Chapitres de l'ordre. Elle produit des adeptes efficaces et flexibles, capables de traiter avec les représentants des Maisons Nobles et des autres grandes factions de l'Imperium.

Chacun des Chapitres de l'ordre propose également une **Formation Spécialisée** : ainsi, le Chapitre de Kaitain (la capitale impériale) s'occupe plus spécialement de former les futures épouses et concubines destinées à intégrer de puissantes familles nobles, tandis que le Chapitre de Giedi Prime propose une formation axée sur l'espionnage et la sécurité.

La Formation d'une adepte du Bene Gesserit lui confère les bénéfices suivants :

Facultés spéciales : Manière Bene Gesserit, Transe Mémorielle, Prana Bindu, Art Etrange, la Voix.

Caractéristiques : +1 en Discipline ; +1 en Finesse, Savoir ou Aura.

Compétences : Pour la Formation Classique, l'adepte reçoit +1 en Observation, Subterfuge, Politique, Rhétorique, Traditions et Etiquette. Pour les Formations Spécialisées, voir page suivante.

III : Vocation

La future adepte doit, à l'issue de son Conditionnement, choisir une des sept Vocations suivantes :

Acolyte
Adepta Parma
Courtisane
Emissaria
Imprégnatrice
Missionnaire
Praecetrix

Ces Vocations sont examinées en détail dans les pages suivantes.

IV : Evolution et Dernières Touches

Cette ultime étape se déroule conformément aux règles de base d'Imperium.

Les adeptes du Bene Gesserit peuvent tout à fait posséder des dons de Prescience. Ces dons seront acquis suivant les mêmes conditions que pour n'importe quel personnage.

Le Statut d'une Bene Gesserit ne dépend pas de son origine sociale, mais de son rang au sein de l'ordre, soit 3 pour les Sœurs créées avec ce système. Si une adepte quitte l'ordre pour se marier, son Statut dépendra alors de celui de son époux.

Les Sœurs de Rang Caché constituent une exception à cette règle : leur Statut est calculé en fonction de leur origine (et de leur éventuel mariage) comme pour n'importe quel autre personnage.

Ces valeurs de Statut ne fonctionnent qu'en référence avec le monde extérieur à l'ordre ; à l'intérieur de l'ordre, seul le rang compte.

Sœur de Rang Caché

En termes de jeu, une Soeur de Rang Caché est créée comme n'importe quelle autre adepte de l'ordre, cette position particulière pouvant être combinée avec chacune des formations et des vocations décrites dans ce chapitre.

Formations Spécialisées

Chapitre	Attributions spécifiques	Formation Spécialisée
Wallach IX	Préparation à la Missionaria Protectiva	+1 en Observation, Subterfuge, Rhétorique, Traditions, Langues et Psychologie.
Kaitain	Futures épouses et concubines nobles	+2 en Etiquette, +1 en Observation, Subterfuge, Séduction, Politique.
Grumman	Défense et art de la guerre	+1 Observation, Subterfuge, Politique, Stratégie, Vigilance et Art Etrange.
Chusuk	Musique et arts	+1 en Observation, Rhétorique, Représentation, Traditions, Etiquette et Séduction.
Yorba	Finance et administration	+1 en Observation, Subterfuge, Lois, Commerce, Etiquette et Politique.
Ciehman Banqs	Sciences biologiques et sociales	+1 en Observation, Psychologie, Lois, Médecine, Génétique et Neurochimie.
Ix	Recherches scientifiques	+1 en Observation, +2 en Technologie, +1 en Médecine, Génétique et Neurochimie.
Paquita	Histoire et linguistique	+1 en Observation, +2 en Histoire et en Langues, +1 en Psychologie.
Bela Tegeuse	Ecologie et science du comportement	+1 en Observation, +1 en Politique, +2 en Planétologie et en Psychologie.
Gamont	Hétaïres et courtisanes	+2 en Séduction, +1 en Etiquette, Subterfuge, Observation et Poisons.
Giedi Prime	Espionnage et sécurité	+1 en Observation, Sécurité, Interrogatoire, Poisons, Vigilance et Subterfuge.
Tleilax	Secret absolu !	Qui sait ?

Vocations Bene Gesserit

Acolyte

Description : Les Acolytes se préparent à exercer les hautes fonctions de Révérendes Mères et constituent en quelque sorte l'élite des jeunes Sœurs. Voir chapitre III pour plus de précisions.

Formation : Les Acolytes peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'ordre.

Conditions d'accès : Pour devenir Acolyte, la candidate doit être génétiquement prédisposée à devenir Révérende Mère (ce qui sera obligatoirement le cas pour les personnages-joueurs choisissant cette vocation).

Caractéristiques : +1 en Aura, en Finesse ou en Discipline.

Compétences : +1 en Voix, Observation, Politique, Lois, Rhétorique et Traditions.

Avantage spécial : Chaque Acolyte reçoit un entraînement personnalisé, qui lui confère, au choix, deux facultés choisies parmi les suivantes : Lecture Tactile, Identification Rihani, Neuro-séduction, Imprégnation.

Adepta Parma

Description : Versées dans l'Art Etrange et la science du combat, ces Soeurs constituent en quelque sorte les guerrières de l'ordre. Elles interviennent en tant que telles lorsque la sécurité d'un Chapitre est menacée – ce qui est évidemment rarissime. Une Adepta Parma peut également servir de garde du corps à une Emissaria officiant en territoire dangereux ou, tout simplement, de démonstration de force vivante de la part de l'ordre.

Formation : Les Adeptae Parmae sont presque toutes formées au sein du Chapitre de Grumman.

Conditions d'accès : Au moins 4 en Discipline.

Caractéristiques : +1 en Habileté ou en Discipline.

Compétences : +2 en Art Etrange, +1 dans quatre compétences choisies parmi Discrétion, Survie, Vigilance, Sécurité, Stratégie et Commandement.

Avantage spécial : Les adeptes qui suivent cette vocation reçoivent un entraînement spécial qui leur confère la faculté Garde Synaptique (voir ci-dessous)

Courtisane

Description : L'adepte qui suit cette voie est généralement destinée à devenir l'épouse ou la concubine d'un noble. Pour plus de détails sur cette vocation, voir règles de base d'Imperium.

Formation : Les Courtisanes Bene Gesserit peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre, mais la plupart d'entre elles ont reçu leur enseignement sur Kaitain, Chusuk ou Gamont.

Emissaria (Espionne)

Description : Le double titre de cette vocation résume parfaitement ses fonctions. Officiellement, les Emissariae remplissent des fonctions diplomatiques – auprès des Grandes Maisons et des autres factions de l'Imperium... Elles sont également les yeux et les oreilles de l'ordre et excellent dans l'art de l'espionnage et de la dissimulation.

Formation : Les Emmissaria peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'ordre ; on murmure néanmoins que les plus redoutables d'entre elles ont été instruites sur Giedi Prime.

Conditions d'accès : Avoir une valeur d'au moins 4 en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +1 en Observation, Etiquette, Politique, Subterfuge, Sécurité et Vigilance.

Avantage spécial : Les adeptes qui suivent cette vocation reçoivent un entraînement complémentaire spécial qui leur confère deux facultés spéciales supplémentaires : l'Identification Rihani et le la Lecture Tactile.

Missionnaire

Description : Les Missionnaires officient au sein de la *Missionaria Protectiva*, une branche spéciale de l'ordre chargée de répandre la « bonne parole » sur les mondes obscurs et sauvages. Ces adeptes excellent dans l'art de l'endoctrinement et de la manipulation collective. Pour plus de détails sur la Missionaria Protectiva, reportez-vous à la section éponyme.

Formation : Les membres de la Missionaria Protectiva sont presque toutes formées au sein du Chapitre de Wallach IX.

Conditions d'accès : Avoir une valeur d'au moins 4 en Discipline et 3 en Aura.

Caractéristiques : +1 en Discipline ou en Aura.

Compétences : +1 en Rhétorique, Traditions, Langues, Politique, Voix et Vigilance.

Avantage spécial : Les Missionnaires ont appris à utiliser la Voix pour contrôler des groupes entiers (voir la section sur les nouvelles applications de ce pouvoir). En outre, elles maîtrisent la *Panoplia Propheticus*, un ensemble de connaissances et de techniques leur permettant de manipuler les croyances religieuses et les superstitions des populations locales.

Imprégnatrice

Description : Loin d'être de simples courtisanes, les Imprégnatrices officient toujours en tant que représentantes attitrées de l'ordre. Leurs fonctions principales sont la récupération de *matériel génétique* pour les Maîtresses Généticiennes et au *conditionnement* de certains sujets au profit du Bene Gesserit. Héritières des plus anciennes traditions tantriques, dotées d'une parfaite maîtrise de *tous* leurs muscles et d'une connaissance exhaustive des pratiques sexuelles, elles excellent dans l'art de la séduction et de la manipulation.

Formation : Les Imprégnatrices peuvent être formées dans n'importe quel Chapitre de l'ordre et tout particulièrement dans les Chapitres de Gamont et de Giedi Prime.

Conditions d'accès : Avoir une valeur d'au moins 4 en Aura.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +2 en Séduction et en Subterfuge, +1 en Observation et en Psychologie.

Avantage spécial : Les adeptes qui suivent cette vocation reçoivent un entraînement spécial qui leur confère deux facultés supplémentaires : *la Neuro-séduction* et *l'Imprégnation.*

Praecetrix

Description : Le rôle d'une Praecetrix est de prodiguer l'enseignement Bene Gesserit aux initiae, au sein d'un Chapitre ou, plus rarement, au sein d'une Maison noble étroitement liée à l'ordre. A cette fonction officielle s'ajoutent souvent d'autres attributions plus confidentielles de surveillance et de diplomatie. En termes de jeu, c'est ce rôle qui se rapproche le plus de la vocation générique de Sœur décrite dans les règles de base d'Imperium.

Formation : Les Praecetrix peuvent être formées au sein de n'importe quel Chapitre de l'ordre.

Conditions d'accès : Avoir une valeur d'au moins 3 en Savoir et en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse, en Savoir, en Discipline ou en Aura.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Traditions et Vigilance.

Avantage spécial : Compte tenu de ses fonctions particulières, une Praecetrix double son capital initial de Privilèges (ce qui lui donne 6 points au lieu de 3).

Nouvelles Compétences

Dans une société comme l'Imperium, l'enseignement des sciences est soigneusement contrôlé. Certaines disciplines scientifiques sont même considérées comme des *connaissances secrètes*, auxquelles seules quelques organisations comme le Bene Gesserit peuvent avoir accès.

En termes de jeu, une science peut être considérée comme une compétence basée sur le Savoir, à l'instar des compétences *Psychologie* et *Planétologie*, décrites dans les règles de base d'Imperium.

Voici deux autres exemples de compétences scientifiques correspondant aux domaines de prédilection des chercheuses du Bene Gesserit :

Génétique

Cette compétence représente la connaissance théorique et pratique de la science génétique, qui constitue la base des programmes de sélection menés par l'ordre.

Dans le contexte d'un jeu de rôle, elle permettra surtout d'analyser ou de vérifier certaines informations concernant l'identité génétique d'un individu, ce qui peut parfois s'avérer d'une importance cruciale.

Neurochimie

Cette science s'intéresse principalement à la biochimie du système nerveux et au fonctionnement du cerveau humain.

Combinée à la Psychologie, elle recèle les secrets du Conditionnement Bene Gesserit et de facultés comme la Voix ou la Transe des Diseuses de Vérité.

Cette science englobe également l'étude des effets du Mélange sur le cerveau et, par extension, sur l'ensemble du sensorium humain.

A priori, le contenu notionnel d'une science ne fait pas partie de la culture générale d'un sujet impérial, contrairement à des domaines comme le droit ou l'histoire : un personnage ne possédant pas une compétence scientifique ne peut donc y substituer sa valeur de Savoir.

Nouvelles Facultés

Identification Rihani

Cette faculté représente une extension combinée de la Manière Bene Gesserit et de la Transe Mémorielle. Elle est enseignée aux Soeurs ayant choisi la vocation d'Emissaria.

L'identification Rihani permet à l'adepte de créer un enregistrement mental de l'ensemble de ses perceptions (conscientes ou subliminales) concernant un individu spécifique et de stocker cet enregistrement dans leur mémoire, exactement comme une fiche signalétique.

L'enregistrement nécessite quelques minutes d'observation préalable ainsi que la dépense d'un point de Contrôle. Une fois un individu enregistré, il sera toujours reconnu par l'adepte, et ce quelle que soit son apparence.

Cette technique permet de déjouer automatiquement le plus habile des déguisements ou la plus complète des « restructurations » corporelles. L'Identification Rihani permet notamment de faire automatiquement la différence entre un individu *préalablement enregistré* et un Danseur Visage ayant adopté son apparence.

Il n'y a aucune limite théorique au nombre d'individus pouvant être enregistrés dans la mémoire d'une adepte maîtrisant cette faculté.

Lecture Tactile

Cette faculté constitue une extension du conditionnement sensoriel auquel sont soumises toutes les adeptes de l'ordre. Comme l'Identification Rihani, elle est plus particulièrement enseignée aux *initiae* se destinant à la vocation d'Emissaria / Espion.

Elle permet à l'adepte de rendre hypersensible sa perception tactile, ce qui peut lui permettre d'accomplir diverses prouesses, comme « lire avec les doigts » n'importe quel texte manuscrit ou imprimé ou compenser les effets d'une éventuelle cécité par la seule acuité du toucher.

Mais les principales applications de cette faculté concernent le domaine de l'espionnage et de l'intrusion.

En premier lieu, la lecture tactile permet de déchiffrer des messages apparemment invisibles, spécialement traités par le Bene Gesserit pour être imperceptibles à l'œil nu. De tels messages peuvent être inscrits sur n'importe quelle surface et constituent un excellent moyen d'acheminer des instructions écrites secrètes à une adepte.

En outre, la lecture tactile permet également de *tromper le mécanisme de reconnaissance palmaire d'une serrure à main* – talent particulièrement redoutable (un test de Sécurité est tout de même nécessaire).

Chaque utilisation de cette faculté requiert une concentration totale, ainsi que la dépense d'un point de Contrôle.

Garde Synaptique

Cette faculté confère à l'adepte une parfaite perception spatiale de son environnement immédiat, ce qui la rend particulièrement redoutable lorsqu'elle utilise l'Art Etrange.

En termes de jeu, l'adepte ne peut jamais être *prise de court* par une attaque et n'est jamais désavantagée en cas de combat contre plusieurs adversaires : concrètement, ceux-ci ne bénéficieront d'aucun bonus reflétant leur supériorité numérique.

L'utilisation de cette faculté pour la durée d'un combat requiert la dépense d'un point de Contrôle, en plus du point dépensé pour utiliser l'Art Etrange.

Neuro-séduction

Cette faculté est l'apanage exclusif des Sœurs ayant choisi la vocation d'Imprégnatrice mais peut également, dans de rares cas, être enseignée à certaines esclaves concubines oeuvrant pour le Bene Gesserit.

En pratique, la Neuro-séduction ppermet à l'adepte de pouvoir séduire une personne en faisant appel à son inconscient et à ses instincts les plus profonds.

Pour utiliser cette faculté, l'adepte doit au préalable rassembler ses énergie sexuelles en se concentrant sur la personne qu'elle veut séduire. Une fois en sa présence, la libération de cette énergie, combinée à des attitudes et des mouvements du corps et du visage, va réveiller les instincts les plus ataviques de la personne et déclencher ses détonateurs hormonaux, annihilant ainsi toute résistance.

En termes de jeu, l'adepte doit tester sa compétence de Séduction, après avoir dépensé un point de Contrôle. L'absence de toute confrontation possible rend cette faculté particulièrement redoutable.

Le sujet perd alors tout contrôle de lui-même et réagit en fonction des instincts que l'imprégnatrice a éveillés en lui.

Si la victime désignée connaît et perçoit les signes de la neuro-séduction, elle peut tenter de se maîtriser : l'imprégnatrice doit alors obtenir un nombre de réussites égal ou supérieur à la Discipline du sujet.

Imprégnation

Cette faculté accorde à l'adepte une grande maîtrise physiologique de son corps ainsi qu'une influence discrète sur son partenaire.

Comme la Neuro-séduction, elle est particulièrement enseignée aux *initiae* se destinant à la vocation d'Imprégnatrice.

Cette faculté confère à l'adepte un contrôle total de sa physiologie durant la conception d'un enfant : en plus de pouvoir choisir, comme toutes les Soeurs, le sexe de l'enfant à naître, l'Imprégnatrice peut également garantir que celui-ci héritera de la quasi totalité des gènes de son père – un facteur d'importance primordiale dans le contexte du programme de sélection génétique mené par le Bene Gesserit.

Mais la fonction la plus extraordinaire de cette faculté est l'influence qu'elle permet à l'adepte d'exercer sur son partenaire sexuel.

Lorsque celui-ci a atteint le plus haut point d'excitation génésique, le *moment de mystère* comme l'appellent les Sœurs, l'adepte peut amplifier les signaux orgastiques afin d'obtenir une véritable emprise subliminale sur le sujet.

Pour établir cette emprise et imprégner le sujet, l'adepte doit dépenser 1 point de Contrôle durant l'acte sexuel.

La victime, de son côté, n'a virtuellement aucun moyen de défense : seule la dépense d'un point de Karama peut lui permettre de résister au processus de sujétion.

Une fois ce processus mené à bien, le sujet devient beaucoup plus réceptif à l'influence des membres de l'ordre : en termes de jeu, toutes les adeptes du Bene Gesserit bénéficieront d'un dé de bonus dans toutes leurs interactions relationnelles avec l'individu imprégné – ce qui inclut l'usage de la Voix et de la Neuro-séduction.

L'imprégnatrice peut également modifier de façon subtile l'équilibre physiologique, hormonal et psychologique du sujet imprégné afin de renforcer ou d'atténuer certains aspects de sa personnalité.

Concrètement, l'imprégnatrice peut changer à son gré les différentes composantes de l'humanité du sujet (voir le supplément La Voie de l'Ame), en inhibant ou en exacerbant sa Sexualité, son Obéissance ou n'importe quel autre élément constitutif de son humanité.

Chaque modification requiert la dépense d'un point de Contrôle de la part de l'Imprégnatrice.

De telles altérations sont, en théorie, permanentes mais l'adepte peut également choisir de rétablir l'équilibre lorsqu'elle le souhaite.

Si la victime bénéficie de la dépense d'un point de Karama, elle pourra également recouvrer ses tendances d'origine – au prix, néanmoins, d'une expérience psychique particulièrement traumatisante.

Cet aspect de l'imprégnation peut également être utilisé pour favoriser (+1 dé) ou entraver (-1 dé) l'utilisation des compétences de Séduction et de Commandement du sujet.

En pratique, les altérations que permettent cette faculté seront presque toujours orientées en fonction des programmes génétiques et des intrigues de l'ordre afin, par exemple, d'opérer des rapprochements entre les membres de lignées intéressantes ou, au contraire, de créer des antipathies réciproques.

Extensions de la Voix

Neutralisation

Les adeptes les plus habiles dans l'art de la Voix (celles qui possèdent au moins +3 dans cette compétence) sont capables de paralyser un individu choisi en lui murmurant un simple mot, dépourvu de sens (*uroshnor*), mais qui agit comme une sorte de verrou sur les centres nerveux de la victime.

Pour ce faire, l'adepte doit avoir implanté le mot au préalable dans le subconscient du sujet : ceci requiert la dépense d'un point de Contrôle, puis un test de la compétence Voix comptant un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet. Si l'adepte obtient un nombre insuffisant de réussites ou si elle échoue totalement, on appliquera les mêmes règles que pour les autres utilisations de la Voix.

Comme pour toutes les autres applications de la Voix, l'adepte devra d'abord avoir intégré le schéma vocal de la victime.

Une fois le mot implanté, l'adepte n'aura qu'à le prononcer pour que le sujet se trouve aussitôt paralysé, tout à fait conscient, mais absolument incapable de bouger ou de parler.

Pour utiliser ce pouvoir, l'adepte n'a pas besoin de tester sa compétence, mais doit néanmoins dépenser un point de Contrôle. La paralysie n'est que temporaire et se dissipe au bout de quelques minutes (lancer 1D8 pour obtenir une durée précise).

Manipulation de Masse

Les adeptes de la Missionaria Protectiva et les Révérendes Mères sont capables d'utiliser la Voix sur un groupe de personnes, en jouant sur certaines harmoniques communes à tous les sujets humains.

Pour cette raison, les ordres donnés de cette façon ne peuvent faire appel qu'à des concepts simples et doivent être réalisables dans l'immédiat ; le plus souvent, ce pouvoir sera utilisé pour fanatiser une foule à l'aide de paroles à caractère religieux ou prophétique.

En termes de jeu, l'adepte doit dépenser un point de Contrôle puis effectuer un test de Voix. Pour que la foule soit affectée, elle devra obtenir 5 réussites (ou plus). Si elle n'obtient pas assez de réussites, ou si elle échoue, on appliquera les mêmes règles que pour l'utilisation ordinaire de la Voix.

Une adepte possédant cette faculté peut affecter un nombre de personnes égal à dix fois sa valeur en Commandement (ou en Aura, si elle ne possède pas cette compétence).

Loyauté et Volonté

Le Conditionnement Bene Gesserit ne permet pas seulement à l'adepte de maîtriser des facultés comme la Voix, l'Art Etrange ou la Suspension Bindu : il garantit également une loyauté sans faille à l'égard de l'ordre.

En d'autres termes, toute adepte du Bene Gesserit est psychologiquement programmée pour obéir aux commandements et aux enseignements de ses supérieures ; ce conditionnement ne fait pas d'elle un être privé de volonté ou d'initiative (loin de là...) mais l'empêche simplement d'œuvrer de façon active et délibérée contre l'ordre, sa hiérarchie ou ses intérêts.

Un joueur désireux d'incarner une adepte du Bene Gesserit devra accepter de prendre en compte cette obligation d'obéissance dans l'interprétation de son personnage : une adepte du Bene Gesserit n'existe que pour servir, comme le rappelle opportunément un des adages de l'ordre.

Dans certaines circonstances exceptionnelles, une adepte peut néanmoins tenter d'outrepasser les interdits de son conditionnement : c'est précisément ce que fait Jessica dans « Dune » lorsqu'elle donne un héritier au Duc Leto, alors qu'elle avait reçu pour instructions de ne donner naissance qu'à des filles.

L'amour qu'elle vouait à Leto lui permit de transgresser les ordres du Bene Gesserit – non sans conséquences, comme chacun le sait...

Si une situation analogue se présente en cours de chronique, le meneur de jeu pourra avoir recours à la règle suivante : moyennant la dépense d'un point de Karama, une adepte du Bene Gesserit peut prendre une décision (ou effectuer une action) opposée aux instructions (ou aux volontés) de l'ordre.

Ceci n'est évidemment possible que si l'adepte est guidée par une émotion suffisamment forte pour outrepasser temporairement son conditionnement psychologique : a priori, seuls l'amour et la haine répondent à ces critères.

Ces sentiments étant pratiquement absents de l'existence d'une adepte Bene Gesserit, de telles situations restent rarissimes et devront toujours correspondre à des moments décisifs dans l'existence du personnage et à l'échelle de la chronique.

L'Ordre et le Mélange

Les adeptes du Bene Gesserit ont toutes accès à un régime d'épice, conformément aux règles données dans Imperium.

En revanche, seules les Prescientes ont droit à un régime d'épice *pur*, et uniquement lorsqu'elles accèdent au rang de Révérende Mère. Cette restriction a censément pour but de leur permettre d'apprendre à contrôler leur don de façon progressive – ou, plus probablement, de faire en sorte que les prophéties et les révélations les plus importantes restent l'apanage des seules Révérendes Mères prescientes.

III : Ordines Matrium

Jouer une Révérende Mère

Dans le cadre du Jeu des Maisons (voir règles d'Imperium), une adepte du Bene Gesserit peut jouer de nombreux rôles, à partir du moment où elle est liée à la famille régnante, par ses fonctions (emissaria, praecetrix etc) ou, tout simplement, par le sang.

Il est, en revanche, un peu plus délicat d'intégrer une Révérende Mère en tant que personnage-joueur à une chronique du Jeu des Maisons. Les Révérendes Mères sont, de très loin, les personnages les plus puissants qu'il est possible d'interpréter dans une chronique d'Imperium. Elles sont également beaucoup plus *polyvalentes* que n'importe quel Maître ou Conseiller Mentat. Un groupe incluant une Révérende Mère serait donc très sérieusement déséquilibré, les autres personnages risquant fort, à terme, de se retrouver dans la position de simples seconds rôles.

Pour cette raison, il est fortement conseillé de réserver le rôle de Révérende Mère aux personnages-non-joueurs – du moins dans le cadre du Jeu des Maisons.

En tant que personnages-joueurs, les Révérendes Mères n'ont de réel intérêt qu'au sein d'une chronique entièrement axée sur le Bene Gesserit, dans laquelle tous les joueurs incarneraient des adeptes de l'ordre, oeuvrant, si possible, au sein du même Chapitre.

En pratique, un tel modèle de chronique s'éloigne du schéma classique du Jeu des Maisons et constitue une autre façon de jouer à Imperium, un véritable *Jeu des Chapitres*.

Dans ce type de chronique, les personnages des joueurs grimpent peu à peu les échelons de la hiérarchie Bene Gesserit, en commençant comme Acolytes pour devenir ensuite Mater Acrior, Révérende Mère puis, peut-être, Rectrice, voire Rectrice Générale ou même Rectrice Supérieure… Il y a là matière à une véritable saga, pouvant s'étaler sur de nombreuses années et riche en intrigues de toutes sortes : rivalités internes, relations avec les Maisons nobles et les autres Chapitres, luttes d'influence impliquant la Guilde ou le Bene Tleilax, situations de crise, exploration des arcanes de l'ordre… les possibilités sont légion.

Les règles et les informations détaillées ci-dessous sont principalement destinées à être utilisées dans le contexte de ce Jeu des Chapitres.

Initiation des Filiae Alvi

Après deux années de formation spéciale, de labeur et d'évaluation constante, chaque *filia alvi* passe devant une commission de Révérendes Mères Rectrices afin d'y subir un nouvel examen de passage. Le verdict de cette commission peut être favorable, indulgent ou défavorable.

Un verdict favorable signifie que la *filia alvi* est acceptée comme future Révérende Mère ; elle prend alors le titre d'**Acolyte**.

Un verdict défavorable exclut définitivement la filia des rangs des Révérendes Mères potentielles : la candidate est alors amenée à prononcer ses vœux afin de rejoindre les rangs des simples Sœurs.

Un verdict indulgent équivaut en quelque sorte à un redoublement : la filia alvi doit se soumettre à un nouveau cycle de deux ans d'entraînement, au terme duquel elle devra se présenter à nouveau devant les Rectrices Supérieures, qui rendront alors un verdict définitif. Cette « indulgence » ne peut être accordée qu'une seule fois.

Dès sa nomination, une Acolyte entre au service personnel d'une Révérende Mère, qui a pour charge d'achever sa formation. Une même Révérende Mère peut avoir jusqu'à trois Acolytes

sous sa tutelle, mais la plupart d'entre elles préfèrent n'en diriger qu'une seule à la fois.

Cette période, durant laquelle l'Acolyte se confronte aux réalités pratiques de son futur rôle, s'étend généralement sur une à six années : plus l'Acolyte se montre brillante et efficace, plus elle accédera rapidement au degré suivant, celui de ***Mater Acrior***.

Avancement au Sein de l'Ordre

Au cours de son apprentissage, l'Acolyte va accumuler un certain nombre de *points de crédit*, qui mesurent l'intérêt que lui portent les instances supérieures de l'ordre. Plus l'Acolyte se montrera efficace, avisée et compétente, plus son crédit augmentera.

A la base, le total de crédit d'une Acolyte est égale à la somme de ses valeurs de Finesse, de Savoir, de Discipline et d'Aura. Si l'Acolyte possède des dons de Prescience, on ajoute son rang de pouvoir à ce total.

Le crédit d'une Acolyte peut ensuite augmenter de la manière suivante :

+1 pour chaque niveau de compétence gagné en cours de jeu

+1 à +2 pour chaque mission importante ou difficile menée à bien

+1 pour chaque année passée en cours de jeu

Le crédit d'une Acolyte peut également baisser, si elle ne se montre pas à la hauteur des attentes de ses supérieures : un échec dans une mission importante peut entraîner la perte d'un ou deux points de crédit.

Lorsque le crédit d'une Acolyte atteint 20, elle est jugée digne de devenir Mater Acrior. Une fois devenue Mater Acrior, l'adepte passe de 3 à 4 en Statut et continue à gagner des points de crédit. Elle sera jugée digne de devenir Révérende Mère lorsque son total atteindra 50.

Matres Acriores

En devenant Mater Acrior, la future Révérende Mère prononce de nouveaux vœux de soumission à l'ordre. Elle doit notamment renoncer de façon solennelle à toute forme d'immortalité, afin de préserver son humanité : selon les propres mots du credo de l'ordre, « soupçonner sa propre mortalité constitue le commencement de la terreur ; accepter sa propre mortalité constitue la fin de la terreur ».

En fait, ce renoncement est essentiellement symbolique, l'immortalité n'ayant jamais été atteinte par quiconque – en outre, ce commandement n'interdit aucunement à l'adepte de prolonger son existence grâce à l'Epice gériatrique, ce dont la plupart des Révérendes Mères ne se privent guère.

Là encore, la valeur de chaque individu détermine la rapidité (ou la limite) de son avancement au sein de l'ordre : les adeptes les plus brillantes accéderont au rang de Révérende Mère en quelques années, tandis que d'autres resteront Matres Acriores jusqu'à la fin de leur existence.

En termes de jeu, une Mater Acrior reçoit 1 point de Contrôle supplémentaire, afin de refléter son accession à un stade supérieure de maîtrise de soi.

Afin de bien les différencier des simples Sœurs, les Matres Acriores portent un aba pourvu de larges manches évasées.

Pour devenir Révérende Mère, la Mater Acrior doit se soumettre au Rite de l'Eau de la Vie, qui lui permettra d'entrer en communion avec sa Mémoire Seconde

Le Rite de l'Agonie

La Mater Acrior, en prononçant ses vœux de soumission à l'ordre, accepte sa propre mortalité. Elle sait que la prochaine étape de son élévation au sein de l'ordre, l'accession au rang de Révérende Mère, nécessite le passage d'une épreuve cruciale : l'Agonie, qui débouchera soit sur sa mort, soit sur un nouvel état de conscience.

Les années passées en tant que Mater Acrior constituent donc une préparation à cet ultime rite de passage : la postulante fait ses adieux à la vie, purifiant son âme et abandonnant peu à peu tout attachement à la réalité matérielle.

Elle s'efforce également, par la méditation et un entraînement rigoureux, d'aiguiser au maximum le contrôle qu'elle exerce sur son corps et sur son esprit, contrôle sans lequel il est impossible de survivre à l'Agonie.

Lorsqu'elle se sent prête et que les Rectrices de l'ordre l'en jugent digne, la Mater Acrior se soumet au Rite de l'Agonie, véritable ordalie qui décidera de sa mort ou de sa renaissance spirituelle.

Sous l'œil des Rectrices, la postulante est sanglée tandis qu'est placé dans sa bouche un distributeur buccal, par lequel va être dispensé un liquide connu sous le nom d'*Eau de la Vie* ou de *poison d'illumination*.

Ce breuvage, mélange d'un puissant poison d'origine végétale et d'importantes quantités d'Epice, va déclencher le processus de l'Agonie, en amenant la postulante au bord de la mort, dans une véritable explosion de douleur, que seul l'enseignement Bene Gesserit peut permettre de surmonter.

Ce n'est qu'en puisant dans ses ultimes réserves de force intérieure que la postulante pourra survivre à cette terrible épreuve. Le serment prononcé devant les Rectrices prend alors toute sa valeur : *"Soupçonner sa propre mortalité constitue le commence ment de la terreur, accepter sa propre mortalité constitue la fin de la terreur."*

Lors de cette véritable ordalie, tous les souvenirs négatifs, les peurs enfouies et les doutes cachés de la postulante remontent à la surface de sa psyché. Une fois l'épreuve surmontée, l'Eau de la Vie commence à faire son effet, en agissant directement sur certains centres du système nerveux, notamment le fameux point Köhliker Kramptz, qui gouverne la perception spatio-temporelle.

Mais le poison d'illumination n'agit pas seulement sur les facultés cérébrales de la postulante ; il provoque également une résurgence de son héritage mémoriel féminin, transmis par le lignage matérnel. Au cours de l'Agonie, la conscience de la postulante communie et fusionne avec celles de toutes ses ancêtres féminines, créant ainsi ce que les Révérendes Mères nomment la Mémoire Seconde.

Lorsque l'ordalie prend fin, l'ego de la survivante a laissé place à une nouvelle forme de conscience, intégrant tous les enseignements de myriades d'existences antérieures. Le rite de l'Agonie est donc à la fois une mort et une renaissance.

Agonie et Mémoire Seconde

En termes de jeu, le passage de l'Agonie nécessite la dépense d'un point de Karama. Si l'Acolyte tente l'épreuve sans posséder de Karama, elle succombera automatiquement.

L'émergence de la Mémoire Seconde se traduit par les effets suivants : le personnage gagne +1 en Finesse, en Savoir, en Discipline et en Aura, avec toutes les conséquences qui en découlent. Ceci peut amener une caractéristique à 6, score qui dépasse normalement le potentiel humain ; dans ce cas, les compétences liées à la caractéristique peuvent, elles aussi, atteindre un niveau maximum de 6.

Mais ceci ne constitue qu'un point de départ, la Révérende Mère pouvant ensuite apprendre à explorer l'immense territoire intérieur qui s'offre désormais à elle. Cette exploration et toutes les possibilités qui en découlent sont examinées en détail ci-après.

Révérendes Mères

Le titre de **Révérende Mère** constitue plus une appellation générique qu'un grade précis ou une fonction spécifique, toutes les Révérendes Mères ne possédant pas le même degré de puissance ou de responsabilité au sein de l'ordre. En fait, l'ensemble des Révérendes Mères constitue un véritable ordre à l'intérieur de l'ordre, avec sa hiérarchie, ses rites et ses secrets.

Une Révérende Mère peut également être appelée *Mater Sapientissima* (*mère très sage*) ou *Mater Felicissima* (*mère bienheureuse*) : ces trois

titres sont interchangeables. Lorsqu'elle devient Révérende Mère, l'adepte doit choisir un nouveau nom. Ce nom est toujours composé de trois éléments : le nom de famille de l'adepte, précédé de deux prénoms. Le premier de ces prénoms doit être un prénom féminin, tiré des archives historiques de l'ordre et honorant une Bene Gesserit du passé ; le second prénom, obligatoirement masculin, devra être tiré de la propre généalogie de la nouvelle Révérende Mère. Ainsi, une Révérende Mère issue de la famille Moritani pourrait prendre le nom d'Alba Julius Moritani ou de Teresa Viktor Moritani. Le nouveau statut de l'adepte est également symbolisé par l'adoption d'un nouvel uniforme : un *aba* noir muni d'un capuchon et de larges manches.

Suivant l'importance de ses fonctions au sein de l'ordre, une Révérende Mère peut appartenir à quatre rangs, d'importance croissante : le rang simple (sans appellation particulière), le rang de *Rectrice*, le rang de *Rectrice Générale* puis celui de *Rectrice Supérieure*.

A cela peuvent s'ajouter des titres particuliers, représentant des fonctions précises, comme *Ambacta* (ambassadrice) ou *Cogita Vera* (Diseuse de Vérité), ainsi que les éventuels titres honorifiques *Erudica* et *Doctissima*, à caractère essentiellement académique. Il existe également des Révérendes Mères de Rang Caché, dont les attributions et les prérogatives exactes sont connues des seules instances dirigeantes de l'Ordre.

Lorsqu'une Révérende Mère reçoit le rang de Rectrice, elle accède à la direction d'une des écoles de l'Ordre ou d'une Maison des Soeurs. Les Chapitres, quant à eux, sont dirigés par des Révérendes Mères Rectrices Supérieures.

Entre ces deux rangs se trouve celui de Rectrice Générale, dont les attributions exactes varient énormément d'un cas à un autre ; globalement, l'ensemble des Rectrices Générales constitue le vivier des futures Rectrices Supérieures. Les Rectrices Générales peuvent également officier au sein d'un Chapitre, en tant qu'assistantes ou suppléantes de la Rectrice Supérieure, ou être employées par les instances dirigeantes de l'Ordre comme émissaires extraordinaires.

En outre, une rumeur persistante mais invérifiable prétend qu'une partie appréciable des Rectrices Générales agiraient au sein d'une sorte d'inquisition ultra-secrète, chargée de surveiller la stricte obédience des Chapitres et de leurs écoles aux préceptes de l'Ordre.

Les Rangs Supérieurs

Les rangs décrits ci-dessus correspondent à différents seuils de crédit : 500 pour le rang de Rectrice, 700 pour celui de Rectrice Générale et au moins 900 pour celui de Rectrice Supérieure.

En outre, le nombre de Rectrices Supérieures est limité à douze, une par Chapitre : il est donc nécessaire qu'une place se libère (suite au décès d'une Rectrice Supérieure en poste) pour que cette fonction soit accessible.

Le titre honorifique *Erudica* sera accordé à toute Révérende Mère possédant un Savoir de 6 et accédant au rang de Rectrice ; si elle accède ensuite au rang de Rectrice Générale, elle recevra le titre de *Doctissima*.

Le fait d'accéder aux rangs supérieurs de l'Ordre rejaillit également sur la valeur de Statut social de l'adepte : 5 pour une Révérende Mère, 6 pour une Rectrice, 7 pour une Rectrice Générale et 8 pour une Rectrice Supérieure.

Enfin, l'accession au cerle très fermé de la Familia n'est envisageable qu'à partir de 1000 points de crédit et reste entièrement soumise au bon vouloir du meneur de jeu.

Nouvelles Facultés

L'accession au rang de Révérende Mère permet aussi à l'adepte de se découvrir de nouveaux talents, intégrés de façon latente dans son conditionnement et que le rite de l'Agonie à permis de libérer. En termes de jeu, ces nouveaux talents sont traités comme des extensions directes des facultés Bene Gesserit décrites dans les règles d'Imperium.

Analyse Auditive

Cette faculté permet de déceler les moindres inflexions d'une voix ainsi que de d'interpréter

les échos – ce qui peut, par exemple, compenser les effets d'une éventuelle cécité.

Si l'adepte est plongée dans l'obscurité totale et dans un silence complet, elle peut, en émettant des sifflements aigus et en guettant leurs échos, déterminer avec précision la configuration de l'espace qui l'entoure et se guider ainsi dans l'obscurité. Chaque utilisation de cette faculté requiert une concentration totale, ainsi que la dépense d'un point de Contrôle.

Contrôle Métabolique

Les Révérendes Mères peuvent modifier leur métabolisme à volonté, afin (par exemple) de le rendre insensible à une maladie, à une drogue ou à un poison, sans avoir besoin de se plonger en suspension bindu. Il s'agit néanmoins d'un acte conscient, nécessitant la dépense d'un point de Contrôle. Notons que cette capacité s'ajoute à la quasi-immunité que leur confère déjà le Mélange.

Discipline Physique

Le corps et l'esprit d'une Révérende Mère ne font plus qu'un. En termes de jeu, son rythme de guérison n'est plus basé sur sa valeur de Physique mais sur sa Discipline. Grâce à sa maîtrise absolue du prana bindu, une Révérende Mère peut également, en se concentrant, mettre un terme à sa propre vie, lorsqu'elle estime être arrivée au terme de son existence.

Horloge Circadienne

Une Révérende Mère possède une horloge biologique interne absolument infaillible, qui adapte automatiquement ses biorythmes aux cycles temporels de la planète sur laquelle elle séjourne, lui évitant ainsi toute difficulté d'adaptation à un nouvel environnement.

Immunité à la Voix

Une Révérende Mère est totalement insensible au pouvoir de la Voix.

Plus qu'une véritable extension de la Voix, cette immunité semble être une conséquence directe du développement de la Mémoire Seconde de l'adepte, dont la psyché est désormais en contact avec des milliers de voix intérieures, lesquelles ne peuvent être soumises à ce pouvoir.

Manipulation de Masse

Les Révérendes Mères peuvent utiliser la Voix sur des groupes entiers (pour plus de détails sur cette faculté, voir le chapitre précédent).

Perception Chimique

En aiguisant ses sens du goût et de l'odorat, la Révérende Mère peut séparer les principes de base d'un élément qu'elle aura préalablement goûté ou senti et donc déterminer la composition exacte ou le comparer très précisément à tout autre élément stocké dans sa mémoire propre (via la Transe Mémorielle) ou dans sa Mémoire Seconde.

En pratique, cette faculté fait de l'adepte un véritable lecteur de poisons humain.

Chaque utilisation de cette faculté requiert une concentration totale, ainsi que la dépense d'un point de Contrôle.

Transe de Vérité

Cette faculté découle directement de la Mémoire Seconde éveillée lors du rite de l'Agonie.

Toutes les Révérendes Mères la possèdent mais elle est plus aiguisée chez celles qui exercent la fonction de Diseuse de Vérité ou Cogita Vera.

En termes de jeu, ce pouvoir fonctionne comme une version améliorée de la Manière Bene Gesserit ; pour plus de détails, voir *La Transe de Vérité*, ci-dessous.

Mémoire Seconde

Le rite de l'Agonie permet à l'adepte de gagner +1 en Finesse, en Savoir, en Discipline et en Aura, avec toutes les conséquences qui en découlent.

Ceci peut amener une caractéristiques à 6, score qui dépasse normalement le potentiel humain ; dans ce cas, les compétences liées à la

caractéristique peuvent, elles aussi, atteindre un niveau maximum de 6.

Mais ceci ne constitue qu'un début, le développement de sa Mémoire Seconde offrant à l'adepte la possibilité d'accéder à un champ de données si immense qu'une existence entière, même prolongée par le Mélange, ne permet de l'explorer entièrement...

A la suite de l'Agonie, une voix familière apparaît dans l'esprit de la Révérende Mère pour se faire le porte-parole du Mohalata, c'est à dire de l'union des vies passées bienveillantes contenues dans la Mémoire Seconde.

Cette voix intérieure agit comme un véritable Guide, révélant à la Révérende Mère les expériences qu'elle est en mesure d'accepter et la tenant éloignée de celles qui pourraient endommager sa psyché.

Peu à peu, la Révérende Mère apprend à écouter les conseils, les analyses et les commentaires de sa Mémoire Seconde, afin de bénéficier de l'expérience et de la sagesse des Autres, celles qui l'ont précédée au sein de l'ordre... mais il est parfois difficile de ne pas se perdre dans cet océan infini de souvenirs, de visions et de fragments d'existences passées.

Il existe un rapport direct entre la Mémoire Seconde et la consommation régulière de Mélange, l'Epice facilitant considérablement le développement des perceptions paratemporelles de l'adepte et l'exploration des couches les plus profondes de sa conscience étendue. Sans leur régime d'Epice, les Révérendes Mères ne pourraient pas avoir accès aux possibilités décrites ci-dessous.

Mémoire Seconde et Expérience

Le premier effet du développement de la Mémoire Seconde est de faciliter l'acquisition de nouvelles connaissances et aptitudes par l'adepte, grâce à l'enseignement de ses voix intérieures.

Grâce à sa Mémoire Seconde, une Révérende Mère peut développer n'importe quelle compétence de Savoir par l'expérience, même si elle n'a accès à aucune autre forme d'enseignement que celles de ses voix intérieures : il est donc possible, par exemple, pour une Révérende Mère d'apprendre la Médecine sans jamais consulter le moindre traité médical ni soigner le moindre patient...
Mais les enseignements de la Mémoire Seconde peuvent prendre une forme encore plus spectaculaire. En termes de jeu, les bonus reçus lors de l'Agonie peuvent amener une caractéristiques à 6, score qui dépasse normalement le potentiel humain ; dans ce cas, les compétences liées à la caractéristique peuvent, elles aussi, atteindre un niveau maximum de 6 – un niveau véritablement surhumain, que seul un esprit en phase avec sa Mémoire Seconde peut espérer atteindre.

Lorsqu'une Révérende Mère souhaite, par le biais de l'expérience, atteindre ce niveau suprême dans une de ses compétences, elle doit solliciter l'autorisation des instances supérieures de son ordre ; en pratique, cette autorisation dépend entièrement du bon vouloir du meneur de jeu, qui est donc libre d'accepter ou d'interdire la progression désirée par le joueur de la Révérende Mère.

Les Souvenirs des Autres

Une Révérende Mère peut également décider de plonger dans sa Mémoire Seconde à la recherche d'une information spécifique, susceptible de faire partie des souvenirs de celles qui l'ont précédée – comme, par exemple, le plan détaillé d'un lieu, la généalogie complète d'une Maison noble ou les circonstances exactes de la mort de tel ou tel empereur.

Les adeptes du Bene Gesserit ayant une mémoire sensorielle extrêmement aiguisée, les informations pouvant être obtenues de cette façon peuvent être aussi précises que si elles faisaient partie des propres souvenirs de la Révérende Mère.

Alors que la Prescience permet d'entrevoir les futurs possibles, la Mémoire Seconde peut conférer aux Révérendes Mères une connaissance quasi-omnisciente du passé.

Compte tenu de leur origine, les informations contenues dans la Mémoire Seconde d'une adepte ne peuvent concerner des faits postérieurs à sa propre naissance – comme, par exemple, l'équilibre actuel des forces au sein du Landsraad ou les dernières intrigues de la cour impériale ; pour ce genre de questions, la

Révérende Mère ne peut s'en remettre aux connaissances des Autres, mais peut en revanche solliciter leurs conseils (voir ci-dessous).
Notons également que ces informations exhumées peuvent s'être périmées avec le passage du temps, les Autres n'ayant aucun moyen d'actualiser leurs souvenirs... Ce risque de péremption, qui dépend directement de la teneur des informations recherchées, est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, qui dispose ainsi d'un certain degré de contrôle sur l'utilisation de cette faculté en jeu.

Cette utilisation de la Mémoire Seconde constitue en quelque sorte le pendant Bene Gesserit de l'Intégration Cognitive des Mentats, mais il s'agit bien là de deux facultés distinctes, tant dans leur origine que dans leur principe de fonctionnement. Alors que le Mentat exploite une base de données objectives, perpétuellement actualisées et organisées de façon rationnelle, la Mémoire Seconde de la Révérende Mère lui confère une forme suprême d'intuition - au sens étymologique du terme : « regard ou enseignement intérieur ».

Concrètement, les informations pouvant être exhumées de la Mémoire Seconde peuvent être classées en trois grands niveaux de complexité :

Niveau 1 : Mémoire Simple

Souvenirs d'épisodes spécifiques liés au vécu des Autres (ex : la première rencontre avec tel individu, le récit d'une mission particulière etc)

Niveau 2 : Mémoire Complexe

Données nécessitant une mémorisation (ex : le plan détaillé d'un palais, la liste complète de toutes les adeptes d'un Chapitre à une époque donnée etc).

Niveau 3 : Mémoire Profonde

Informations particulièrement précieuses ou bien « gardées » (ex : les plans secrets d'une Révérende Mère, la localisation d'une réserve cachée d'Epice etc).

En pratique, le processus d'exhumation ne prend que quelques instants et nécessite une dépense de points de Contrôle égal au niveau du souvenir (soit de 1 à 3 points).

Tout accès à la Mémoire Profonde (souvenirs de niveau 3) constitue une expérience psychique extrême et exige le sacrifice d'un point de Karama.

En outre, lors de son immersion en Mémoire Profonde, l'adepte peut céder à une forme d'ivresse psychique et rester totalement coupée du monde extérieur pendant plusieurs heures, littéralement captivée par les souvenirs de ses voix intérieures.

En termes de jeu, ce nombre d'heures est égal au résultat d'un dé (1D8) : pour raccourcir ou éviter cette période d'errance intérieure, la Révérende Mère devra dépenser des points de Contrôle supplémentaires, chaque point dépensé permettant de retirer une heure à la durée.

Le Conseil des Voix Intérieures

Une Révérende Mère peut également interroger les voix qui peuplent sa Mémoire Seconde dans le but d'obtenir des impressions ou des conjectures concernant une situation spécifique – sans garantie que celles-ci soient entièrement pertinentes, constructives ou impartiales.

Moyennant quelques instants de concentration et la dépense d'un point de Contrôle, l'adepte peut, le temps d'une scène, ouvrir son esprit aux impressions de ses voix intérieures.

Le degré de précision et d'utilité de ces impressions est laissé à la discrétion du meneur de jeu, en fonction de la situation et du degré d'aide qu'il souhaite apporter au joueur de l'adepte.

Supposons, par exemple, qu'une Révérende Mère ayant développé sa Mémoire Seconde se trouve en grande conversation avec un jeune aristocrate et qu'elle décide de faire appel à ses voix intérieures pour recevoir leurs appréciations sur son interlocuteur. Sa Mémoire Seconde pourra lui fournir un simple commentaire (« De toute évidence, ce jeune homme est trop imbu de lui-même... »), une estimation plus précise (« Il semble vouloir obtenir quelque chose de nous... ») ou même une suggestion sur la conduite à adopter (« Voyez comme il réagit à la mention de son frère ; nous devrions insister sur ce point pour le déstabiliser... »).

Ces impressions viendront s'ajouter à celles que la Révérende Mère a pu tirer de ses propres facultés de perception et d'analyse (à commencer la Manière Bene Gesserit).

Si l'adepte semble manquer de perspicacité ou se repose trop sur la sagesse des Autres, elle pourra recevoir des commentaires acerbes de la part des voix (« Es-tu donc incapable de gérer une situation aussi simple ? », « C'est à croire que tu n'as rien retenu des enseignements de notre ordre... »).

Dans certains cas, les voix pourront même intervenir sans être sollicitées – tout spécialement si l'adepte essuie un échec qu'elle aurait pu éviter en questionnant ses voix intérieures ou en tenant mieux compte de leurs conseils... (« Ah ! Ne t'avais-je pas mis en garde contre cette stratégie ? » « Si tu nous avais écoutées, nous n'en serions pas là... »).

Dans ce cas, l'adepte ne dépense aucun point de Contrôle pour recevoir les commentaires (généralement peu constructifs) de ses voix intérieures mais peut, en revanche, dépenser ce point pour les faire taire (ou plus exactement pour ignorer leur présence) le temps d'une scène.

Si la recherche d'informations constitue le pendant Bene Gesserit à l'Intégration Cognitive des Mentats, cette utilisation de la Mémoire Seconde se rapproche davantage de leur faculté d'Analyse Projective – mais là encore, l'intuition et la perception étendue de l'adepte Bene Gesserit s'opposent à l'analyse froide et mécanique du Mentat.

La Transe de Vérité

Une Révérende Mère peut également utiliser les ressources de sa Mémoire Seconde pour entrer en Transe de Vérité lorsqu'elle est confrontée à un individu susceptible de lui mentir.

Cette Transe constitue en fait un accès plus direct au conseil des voix intérieures, durant lequel l'adepte fait remonter les perceptions mêmes de ces voix à la surface de sa conscience.

Ceci requiert donc un effort psychique supérieur à celui d'un simple conseil : pour entrer en Transe de Vérité, l'adepte doit dépenser 3 points de Contrôle et sacrifier un point de Karama, comme si elle accédait à sa mémoire profonde.

A partir du moment où elle est plongée en Transe de Vérité, l'adepte n'a plus besoin d'utiliser sa compétence d'Observation pour déceler le mensonge (voir la description de la Manière Bene Gesserit, dans les règles de base d'Imperium).

Son analyse devient absolument infaillible et le menteur n'a absolument aucune chance de pouvoir la leurrer, quel que soit son score de Discipline.

Toutes les Révérendes Mères possèdent le pouvoir d'entrer en Transe de Vérité, mais certaines d'entre elles, connues sous le nom de Diseuses de Vérité (ou Cogitae Verae), ont appris à développer et à aiguiser leurs talents dans ce domaine particulier.

Concrètement, une Diseuse de Vérité n'a plus besoin de sacrifier un point de Karama pour entrer en Transe de Vérité ; la dépense de Contrôle reste néanmoins la même et l'adepte doit toujours sacrifier 1 point de Karama lorsqu'elle explore sa mémoire profonde à la recherche de souvenirs spécifiques.

Mémoire Seconde et Obédience

Encore plus que les simples Soeurs, les Révérendes Mères sont censées faire montre d'une obéissance absolue envers l'ordre du Bene Gesserit, dont elles sont la vivante incarnation.

Si jamais l'une d'elles semble oublier ce fait immuable, sa Mémoire Seconde est là pour le lui rappeler, les voix des Autres agissant comme autant de directeurs de conscience intérieurs.

Dans certaines circonstances, une adepte du Bene Gesserit peut agir contre son conditionnement ou les volontés de son ordre moyennant le sacrifice d'un point de Karama.

Dans le cas des Révérendes Mères, une telle désobéissance est rendue encore plus difficile par le poids de la Mémoire Seconde.

Si une Révérende Mère envisage de prendre une telle décision, elle devra faire face au concert de désapprobation de ses voix intérieures, qui

feront tout pour la dissuader ou pour la ramener dans le droit chemin.

Ces voix se manifesteront de façon particulièrement intempestive dès que l'adepte essaiera de méditer pour récupérer des points de Contrôle – ce qui peut rendre cette récupération plus difficile, voire impossible.

De telles interventions pourront se poursuivre tant que l'adepte n'aura pu convaincre les Autres de la justesse de ses décisions ; sa compétence de Rhétorique pourra alors lui être fort utile pour savoir comment « plaider sa cause » auprès de ce véritable tribunal intérieur.

Mémoire Seconde et Partage

Une Révérende Mère peut transmettre sa mémoire (propre *et* seconde) à une autre Révérende Mère par l'intermédiaire du Partage, cet échange se révélant réciproque.

Cet acte revêt une grande importance pour la communauté des Sœurs. En effet, par ce moyen, elles contribuent à renforcer le *tissu* Bene Gesserit, tout en évitant que de précieuses et irremplaçables expériences ne soient perdues.

En intégrant ces nouvelles expériences, la Révérende Mère va considérablement accroître le champ de sa Mémoire Seconde, bénéficiant ainsi de nouvelles informations à partir desquelles elle pourra fonder ses choix en appliquant la célèbre maxime : « Sélectionner à partir du passé, comparer au présent. Tirer les conséquences ».

Le Partage constitue un ultime moment d'abandon où la fusion de l'esprit des deux Révérendes Mères est totale, chacune voyant le flot des expériences de l'autre se déverser en elle pour se fondre dans sa propre mémoire.

Ces souvenirs partagés seront considérés par les Sœurs comme des souvenirs de « premier degré », c'est à dire faisant partie d'une psyché directement recueillie pour la première fois. S'ils venaient de nouveau à être partagés, ils deviendraient des souvenirs de « deuxième degré » et ainsi de suite.

Ce moment d'intimité psychique absolue permet également aux deux adeptes d'échanger de brèves pensées, selon un processus s'apparentant à une forme d'osmose empathique, et non à un quelconque pouvoir de télépathie.

Pour qu'un Partage soit possible, un contact physique doit d'abord être établi entre les deux Révérendes Mères, que cela soit en accolant les deux fronts ou par une main posée sur la tête de la partenaire. Ensuite, la force qui rend le Partage possible n'apparaît qu'à l'approche de la mort ou en situation de péril mortel.

Si cette condition ne peut être remplie, les Sœurs font alors appel à l'essence empoisonnée du Mélange, un dérivé du poison d'Epice utilisée lors de l'Agonie et que les Fremens appellent la « mort miniature » - ce qui augmente considérablement les risques.

Concrètement, chaque Révérende Mère doit dépenser 3 points de Contrôle et subit également 1D8 points de dommages, le Partage mobilisant toute l'énergie vitale des adeptes.

De plus, si on a recours à l'essence empoisonnée du Mélange, la dépense d'un point de Karama sera nécessaire.

Dans le cas où l'on procède sur une Révérende Mère déjà morte, le Partage ne sera possible que si le décès a eu lieu au cours de la même scène.

Les souvenirs et expériences personnels des deux Révérendes Mères se mêlent dans leurs esprits respectifs, ce qui peut induire de puissants changements de personnalité ; ces souvenirs ne sont pas régis par les règles de la Mémoire Seconde mais se fondent dans la mémoire consciente de la Révérende Mère réceptrice, comme s'il s'agissait de ses propres souvenirs.

Lorsque la fusion de deux esprits a été particulièrement forte et que les deux Révérendes Mères continuent à être en contact après le Partage, les deux adeptes auront tendance à réagir comme une seule et même personne. Ce genre de cas reste rarissime mais des précédents existent (et n'ont évidemment pas échappé à l'attention du Bene Gesserit).

Le Bene Gesserit a bien évidemment codifié la pratique du Partage, celui-ci pouvant se révéler dangereux hors de certaines circonstances.

Ainsi, le Partage est requis lorsqu'une Révérende Mère s'apprête à mourir, afin d'éviter de perdre toutes les connaissances acquises au cours de

son existence. Il peut en aller de même, lorsqu'une adepte occupe un poste-clé ou va effectuer une mission dont l'issue demeure incertaine.

De manière générale, l'Ordre a tendance à considérer comme une grande perte la non-transmission des expériences, celles-ci pouvant s'avérer vitales pour le futur.

Dans les cas les plus extrêmes, lorsqu'une cellule de Révérendes Mères (ce qui peut aller de quelques adeptes isolées sur une planète perdue à l'ensemble d'un Chapitre voire, en théorie, à l'Ordre dans son entier) est menacée de disparaître, ses membres peuvent procéder à l'« Extremis Progressiva ».

Elles vont alors Partager deux à deux jusqu'à ce que chacune d'elle possède la Mémoire de toutes, de manière à ce qu'une seule suffise à apporter à la communauté les connaissances et expériences de l'ensemble de la cellule originelle.

Mémoire Seconde et Secrets

En théorie, le champ de la Mémoire Seconde englobe l'ensemble des informations et des connaissances de l'ensemble des adeptes du Bene Gesserit. En pratique, ceci n'est pas tout à fait exact...

Conformément à sa philosophie du contrôle absolu de l'information, le Bene Gesserit a en effet placé quelques restrictions et clauses de sécurité sur le Partage de la Mémoire Seconde, afin d'éviter que certains secrets indispensables à la pérennité de l'Ordre ne se trouvent trop facilement divulgués par l'usage de la Mémoire Seconde ou du Partage.

Dès la fondation du Bene Gesserit, ses instances supérieures décidèrent que certaines informations devraient être archivées en lieu sûr plutôt que d'être transmises de génération en génération.

Les quelques Révérendes Mères ayant accès à ces secrets doivent suivre au préalable une formation particulière leur permettant de masquer certaines informations au sein de leur mémoire et d'éviter ainsi leur transmission, que ce soit par la Mémoire Seconde ou le Partage.

En pratique, tout se passe comme si ces informations étaient stockées dans un compartiment mémoriel hermétique, uniquement accessible par la mémoire première de l'adepte. Les détentrices de ces précieux secrets s'engagent également à se donner la mort plutôt qu'à les révéler à qui que ce soit – un engagement soumis aux règles d'obédience détaillées ci-dessus.